



L'instrumentalité dans l'art de l'image animée

Annie Luciani

► To cite this version:

Annie Luciani. L'instrumentalité dans l'art de l'image animée. Conférence-débat du Marché International du Film d'Animation d'Annecy, 1995, Annecy, France. pp.6. hal-00910583

HAL Id: hal-00910583

<https://hal.science/hal-00910583>

Submitted on 20 May 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

ANNIE LUCIANI , ACROE

"L'instrumentalité dans l'art de l'image animée"

Je me suis présentée comme chercheur en animation par ordinateur, ayant fait également autrefois de l'animation par cinéma. Le thème général de mon exposé sera : l'instrumentalité dans l'art de l'image animée et sa mutation, ce que devient ce concept dans le contexte de l'ordinateur.

Qu'ont en commun l'animation par dessins, par objet, la danse, la musique, le théâtre de marionnettes, etc... ? Ce sont tous des arts du temps. Je voudrais insister en premier lieu sur le fait qu'en matière d'appréciation et de contrôle de dynamiques, la modalité humaine qui est concernée, ce n'est pas la rétine, l'ouïe mais le corps. En danse, on ne l'oublie pas, en animation, ce n'est pas toujours évident. La modalité concernée est la modalité sensori-motrice corporelle, c'est le corps qui est l'organe privilégié de perception et d'action motrice. C'est le moyen de connaître et de contrôler le mouvement, les dynamiques.

A mon sens, tout art du temps implique, suppose d'avoir à un moment quelconque de son activité à voir avec le corps. Qu'il s'agisse à mon sens du corps très médiatisé par le dessin (dessinateur, animateur par cellulose, par dessins), et je vous montrerai en quoi le corps est impliqué de manière non négligeable dans l'activité d'animation de dessins, qu'il s'agisse de l'animation du corps du marionnettiste, ce qui est plus évident, le marionnettiste qui est à la fois représenté par sa marionnette, représenté par elle et qui est à la fois acteur lui-même présent sur scène. Qu'il s'agisse également du pianiste ou de l'instrumentiste musicien qui d'une part est acteur à part entière et qui d'autre part est essentiellement un médiateur pour l'oreille et sans lequel le sens musical même ne pourrait être.

Pourquoi le corps est-il le moyen privilégié d'appréciation, d'appréhension et de contrôle des mouvements ? Pour une raison simple, si les aspects d'organisation spatiale et colorée des formes arrivent à notre connaissance par la rétine, si nous pouvons appréhender les formes et les couleurs par la vue, pour apprécier les potentialités dynamiques des formes, de l'objet simple, il nous faut le peser, le soupeser, le faire tomber, le presser de mille et une manière. En effet, c'est le corps qui est un organe de la perception des dynamiques. La perception n'est pas seulement le corps. La perception proprio-tactilo-kinesthésique, perception par nos muscles et par un certain nombre de capteurs internes nous renseigne sur beaucoup de choses de l'univers, sur les objets, la température, la pression, mais aussi la forme, la taille, la structure articulaire des objets, l'état de surface, de mollesse, la plasticité, le poids, la résistance au déplacement, etc... Toutes choses qui ont intimement à voir avec le mouvement.

Le corps est aussi organe d'action, de manière très corrélée à cette fonctionnalité perceptive. La motricité humaine est très complexe, elle est portée par un très grand nombre de muscles, de degrés de liberté, qui ont cette capacité à s'assembler en unités fonctionnelles assez complexes, comme par exemple celles qui me feraient bouger ce stylo ou qui me feraient conduire cette voiture, ou jouer du violon, qui sont des tâches complexes. Le corps se configure, les unités motrices se configurent de manière fonctionnelle pour exécuter ces tâches.

Le corps transforme, déforme, modifie, modèle, transporte. Comment cela se passe-t-il ?

Le corps communique de l'énergie aux choses et les modifie. Les choses, à l'inverse, lui résistent, lui renvoient de l'énergie. Cela est valable dans toutes nos activités qu'il s'agisse de celles du sculpteur, ou de l'activité de l'animateur d'objet... Ces choses lui résistent, lui renvoient de l'énergie. Le corps est en prise directe avec la matière et par ce biais, par le fait qu'il y a échange d'énergie entre un corps et un autre objet, que précisément il permet de l'articulation dynamique.

Autrement dit, le temps et les dynamiques, tout ce qui concerne le temps, la maîtrise des dynamiques, des valeurs temporelles, les accélérés, les ralentis, les collisions, les arrêts, tout ceci suppose de la matière, un corps et de l'échange d'énergie. Ceci nous indique que les potentialités dynamiques des formes et des objets sont portées par d'autres propriétés que les propriétés visuelles.

Elles sont portées par des propriétés corporelles, des propriétés matérielles des objets, telles que leur poids, leur élasticité, leur fluidité, leur résistance à la déformation et au déplacement. Il y a 10 ans à Annecy, Jean Arcady, à qui je présentais mes premières animations par ordinateur, m'a demandé si les lignes affichées sur l'écran avaient un poids. J'ai répondu oui, car c'était vrai et surtout parce que je pense vraiment fondamentalement qu'une ligne pour être animée avant même et au-delà du fait qu'elle ait une forme plastique, elle est une forme et doit avoir un poids.

Toutes les considérations que je viens d'avoir nous indiquent également que pour peupler la mise en mouvement, activité de l'animateur, du danseur, du musicien..., se distinguent fondamentalement de la mise en forme de l'activité du sculpteur ou du graphiste. La mise en mouvement, la production de dynamiques, la maîtrise de ces dynamiques supposent à un moment quelconque de l'activité créatrice une action physique, corporelle, gestuelle directe ou médiate qui déplace, transforme, déforme, modifie une matière, un objet matériel qui lui résiste et cet objet matériel est à la fois réceptacle de cette action, et elle est interprétatrice de cette action et par voie de conséquence, elle produit du mouvement.

En conclusion, le mouvement n'est pas l'image. L'animation n'est pas un simple prolongement de dessin. C'est souvent dit, seulement s'aperçoit-on qu'il y a le corps derrière. Pourquoi l'animation n'est pas l'image, pourquoi est-elle autre chose ?

Ce n'est pas un simple prolongement de sculpture, de peinture, de photographie, il suffit pour s'en convaincre de voir qu'avec deux dessins on peut produire une affinité d'animations. La compétence de l'animateur n'est pas de même nature que la compétence du graphiste. A mon sens, elle se rapproche beaucoup plus de celle du danseur, du musicien, du marionnettiste.

Pour contrôler ou produire des mouvements, il faut mettre en oeuvre une matière plus ou moins inerte, mais surtout la considérer comme un réceptacle de force motrice. Dans le même temps, l'artiste met en oeuvre une modalité sensori-motrice bien distincte de la capture rétinienne ou cochléaire.

Mettre en mouvement, c'est savoir faire parler et écouter nos muscles, c'est comprendre au sens premier, prendre avec nous une force de gravité, c'est penser connaître, au sens premier également de naître avec une inertie, un rebond, etc...

Ceci est l'art de la dynamique qui se distingue clairement de l'art de l'image, en tous les cas de la génération de formes spatiales et visuelles. Qu'est au fond la marionnette, si ce n'est cet objet médiateur et interprétateur de l'action, de l'acte physique de l'artiste ? Qu'est l'activité du marionnettiste, si ce n'est cette action sur cette matière qui lui permet de produire avec une économie extraordinaire, extrême, une variété incommensurable de valeurs dynamiques ?

Tout ceci, pose le paradigme de la marionnette au coeur même de la problématique de l'animation.

Evidemment, en ce qui concerne tout ce qui relève la maîtrise du temps et des valeurs dynamiques et non pas ce qui concerne évidemment la génération de formes. Le paradigme de la marionnette, même en tant que concept, est bien un coeur, une naissance quelque soit la modalité finale qu'elle se choisit pour se produire.

Quelques expériences et observations lors de mon travail en animation :

J'ai fait quelques réalisations expérimentales avec des publics très divers et j'ai mené des observations comparatives entre différentes techniques d'animation. Je vais en citer trois :

Faire réaliser le plus simplement l'animation d'une porte qui se ferme de deux façons différentes : par manipulation directe d'une part, par dessin d'autre part, et ceci par des novices de l'animation. On constate, que dans la manipulation directe, l'essai est bon quasiment la première fois, en tous les cas

en ce qui concerne la justesse des valeurs temporelles relatives. Il y a des erreurs de tempo, macroscopiques, les séquences sont 1,5 ou 2 fois plus lentes, mais les valeurs relatives temporelles sont préservées, c'est-à-dire le rapport entre les ralentis, les accélérés, les arrêts sont préservés. Si on fait aller le film un certain nombre de fois plus vite, on trouve la bonne séquence. Par contre en dessin, 5 à 6 essais sont nécessaires pour arriver à un résultat à peu près satisfaisant.

La raison : précisément, même haché, stroboscopé image par image, même dans des conditions où le temps est dilaté puisque pour produire 1/25ème de seconde, il nous faut 10 minutes ou plus, même dans ce cas, notre expérience, notre capacité sensori-motrice fonctionne de manière tout à fait merveilleuse. La corrélation entre notre perfection gestuelle et l'action gestuelle est très forte et est un grand support pour la conduite des dynamiques. Percevoir le frottement d'une articulation ou la plasticité d'une pâte est essentielle à la conduite d'une dynamique. Ceci de manière très résistante, car elle continue à agir si on est pas dans une situation naturelle comme la situation d'un plateau d'animation avec une caméra, où précisément notre activité sensori-motrice est hachée et dilatée.

- Evaluer un temps de trois manières : mentale (faire traverser un avion dans un écran, on donne le top de début, on pense, on imagine, on donne le top de fin), par désignation (par mime à mains nues, j'imagine, je déclenche un chronomètre), par mime via un objet (je prends une pierre en disant que c'est mon avion, je mime le mouvement et je chronomètre). Ensuite on fait réaliser ces séquences.

La première estimation, est la moins bonne. La dernière est la meilleure. Que se passe-t-il dans cette dernière situation ? L'objet dynamique se trouve représenté par un objet matériel et c'est là que réside le paradigme de la marionnette. Tout se passe comme si un objet matériel en mouvement, qu'il soit matériel ou abstrait, la meilleure façon pour le représenter c'est de lui donner un ersatz qui est lui-même un objet matériel, même s'il n'est pas du tout le même, sur lequel on peut projeter des propriétés matérielles et une relation corporelle et gestuelle à cet objet.

C'est précisément ce que j'appelle le paradigme de la marionnette, avant même et indépendamment du fait que ce même objet peut être un support de forme plastique.

Du point de vue du mouvement seul, la marionnette est précisément cet objet matériel médiateur de nos gestes, indépendamment de l'image, indépendamment de la marionnette en tant qu'un objet plastique.

- L'animateur par dessins. Comment fonctionne la représentation et la maîtrise du temps dans le cas de l'animateur de dessins, dont l'activité n'a rien à voir avec celle de l'animateur d'objets.

Je pense que l'activité de l'animateur de dessins est de même nature que celle du marionnettiste et qu'elle n'est pas de même nature que celle du graphiste. Pour moi, l'animateur de dessins a la capacité de laisser des traces intemporelles, des graphiques, des sculptures, d'un processus mental essentiellement dynamique, et qui fonctionne comme celui du marionnettiste.

Dans ce processus mental, l'animateur tire, pousse, soupèse, claque des portes, agit sur des objets, processus mental dans lequel il a mis en oeuvre une représentation mentale d'objets matériels et d'actions physiques, matérielles sur ces objets.

Ce processus mental aboutit à une production mentale de mouvements, dont il a la capacité de déposer des traces sur le papier. Pour imaginer ce modèle, on pourrait dire que l'animateur de dessins est le miroir de la caméra. Il y a un processus dynamique qui se produit dans sa tête et qu'il exécute par mime, par simulation. Sa main serait la caméra, le crayon serait la lumière et le papier serait la pellicule. Dans ce cas il est le miroir de la caméra. Il y a en amont un processus dynamique dans sa tête et ce processus est rendu de manière intemporelle avec la pellicule. Sa compétence est donc plus complexe que celle du marionnettiste, qui a un rapport direct avec le mouvement et non représenté.

Si en apparence, le graphiste et l'animateur dessinent tous les deux, les processus mentaux qui sont à la source de ces dessins, peuvent être de nature fondamentalement différente. Et dans le cadre de l'animateur, je crois que ces processus sont essentiellement dynamiques.

Il y a aussi des processus dynamiques dans les processus mentaux du sculpteur ou du graphiste mais ils visent tous à arrêter le mouvement. Le mouvement est quelque chose de difficile pour le sculpteur.

Pour l'animateur, au contraire, le temps ne doit pas s'arrêter. (Pour l'animateur, le drame est l'arrêt du temps, pour le sculpteur le drame est la fuite du temps)

On peut se poser la question de savoir, si le paradigme de la marionnette est au coeur du processus d'animation, comment se fait-il que l'animation d'objet reste marginale quantitativement dans la création et dans la production en animation ?

Je ne vais pas m'appesantir sur des justifications qui peuvent être d'ordre économique. J'explique ce paradoxe par des raisons plus profondes, plus intrinsèques, dans la nature même de cet art.

J'ai dit que l'animation est forme et mouvement. Je me suis donc intéressée à la partie mouvement. Bien que l'animateur le pratique couramment, je trouve qu'il n'y a pas réellement de reconnaissance sociale de ces processus mentaux et de cette activité là. On constate les produits finis et effectivement ils sont assez forts mais on parle peu du processus sous-jacent qu'il y a derrière.

Ceci dit l'animation est forme et mouvement et dans le "et", cela signifie qu'il y a la recherche d'une formation organique entre ces deux choses. L'animation est par principe bicéphale. Je crois que cette bicéphalité n'a pas trouvé réellement outil à sa mesure. Je crois que dans les outils passés et actuels de l'animation (le cinéma, par exemple), cette bicéphalité donne lieu à une fracture, une sorte de dissociation dans cette chose qu'est l'animation et qu'on voudrait pouvoir considérer comme une.

Pourquoi cela ?

Le principe de la marionnette est le coeur du mouvement, mais la marionnette en tant qu'objet plastique, en tant que générateur de forme spatiale et visuelle est beaucoup moins générique, flexible, versatile, moins maîtrisable que le dessin. Pourrait-on dire de manière métaphorique : existe-t-il une gomme de marionnettes, comme il existe une gomme de dessins ?

Non, évidemment. Indépendamment des qualités plastiques que peut avoir un objet réel, l'animation se fracture en deux styles, somme toutes incomplets, où notre désir d'animation reste un désir non encore complètement réalisé, qui n'a pas le substrat pour se réaliser complètement, avec d'un côté un style où la préférence est donnée à la maîtrise des formes spatiales et visuelles, de l'autre, à la maîtrise des formes dynamiques.

Ceci est une question d'outils. Indépendamment des préférences artistiques individuelles, les outils de l'animation ne permettent pas de négocier une relation suffisamment organique entre forme et mouvement, sauf certaines formes artistiques très particulières comme le théâtre d'ombres.

Je pense que l'ordinateur apporte une réponse nouvelle à cette question. Si on imagine que l'animation au cours du temps s'est doté d'un certain nombre d'outils, il nous en arrive un : l'ordinateur, et on peut se demander ce qu'il résout.

Je pense que la question qu'il pose et qu'il se propose de résoudre dans son principe même est celle de la relation forme - mouvement.

Pour illustrer cela, je vais reprendre le cas du théâtre d'ombres, exemple anticipateur de ce que je vais dire par la suite sur l'ordinateur. Dans le cas du théâtre d'ombres, le générateur de formes spatiales et visuelles, l'ombre, est distinct du générateur de mouvement qui est l'objet matériel qui est caché tout en étant intimement corrélé à lui. Ce qui fait qu'on peut avoir à la fois une assez grande versalité,

flexibilité dans la génération de formes spatiales et visuelles. Ce sont des formes avant tout et non des objets dans leur matérialité. Ce sont des formes qui décollent de l'objet. Ce sont des formes, mais tout en ayant une assez grande maîtrise en ce qui concerne les formes dynamiques, précisément parce qu'il y a un contrôle gestuel sur un objet matériel. Il est caché, mais il existe. Je crois qu'on a un exemple de la situation que l'on peut trouver avec l'ordinateur. Celui-ci nous permet de fabriquer quelque chose, un objet qui a une double fonctionnalité, tout en étant une chose unique. La première, du point de vue des mains, cet objet aurait la capacité de se présenter comme une marionnette que l'on pourrait agir, sentir dans sa matérialité, et qui du point de vue de l'œil se présenterait comme une forme dans toute sa virtualité. Ceci revient à transformer l'expression contraignante et enfermante : "animation d'objets" par l'expression "animation par objets", où comme on le dit autrement dans notre recherche "animation instrumentale" signifiant par là que l'objet, la marionnette, est un médiateur entre la main et l'œil. C'est objet n'est pas lui-même directement la forme visuelle.

Cela revient à sophistiquer le paradigme de la marionnette qui peut-être était un peu trop rudimentaire, cette marionnette serait en quelque sorte un intermédiaire entre la main et une forme, un intermédiaire entre la main d'une autre marionnette qui serait moins contrainte dans sa matérialité.

J'aurais voulu inviter ici un marionnettiste qui a réalisé dans un de ses spectacles une marionnette qui produit des bulles de savons, qui dévale une scène. Le spectacle, ce sont les bulles de savons, bien que l'on voit aussi la marionnette, le marionnettiste.

En fait c'est ce que fait aussi d'une manière assez anticipatrice le théâtre d'ombres. Voici où se positionne l'ordinateur dans ce problème de la maîtrise du mouvement et dans la relation forme-mouvement, point clé de l'animation, de la problématique de l'animation.

Voici maintenant des exemples vidéos faits par notre équipe qui illustrent mon propos :

Ces exemples ne sont pas seulement des images, mais également des sons.

(Une image d'ordinateur :)

Cet objet est une surface, sur lequel on peut frotter. La personne s'approche de cet objet, est en contact avec lui, perçoit le fait qu'il ne peut pas le pénétrer, le perçoit comme s'il était réel et ensuite on le voit frotter sur cet objet que vous ne voyez pas (c'est une expérience étrange), c'est cet objet multi formes que l'on peut faire avec l'ordinateur, objet purement tactile. Il perçoit le comportement tactile de l'objet à son action, la réponse tactile de l'objet à son action. Plus il appuie fort sur cet objet, plus celui ci retient votre doigt, votre main.

La personne approche de cet objet, la personne le touche et sent qu'elle ne peut pas pénétrer l'objet. C'est objet n'est pourtant ni vu ni entendu.

(Un son, corde de guitares...:)

Là, il est touché et entendu, mais il n'est pas vu.

Il se passe ce qui se passe lorsque l'on frotte un objet, celui-ci produit du son. De même ici, vous avez le frottement du doigt d'une personne sur une surface qui se manifeste sous une forme tactile et auditive. On voit qu'il y a une dissociation entre cet objet que l'on manipule et la manifestation, qui visuelle n'existe pas. On a une interprétation visuelle qui existe par l'absence de l'objet qui est manipulé.

(Autre exemple :)

C'est objet n'existe pas, cependant il se présente à la main comme un objet, l'animateur manipule une pâte plastique, il la sent dans ses doigts comme si elle était réelle, sur sa table. On en donne une

représentation visuelle... cette image est intimement corrélée. Malgré tout, il y a toujours ce lien organique entre l'image et le contrôle gestuel et la matière. Cela nous permet de faire en sorte que tous les attributs de la matière se retrouvent dans un même objet, dans une relation figée.

(Dispositif de manipulation d'une pâte plastique :)

La personne manipule une pâte et perçoit gestuellement son comportement, par exemple, sa résistance à la déformation. On a pu voir une richesse de mouvements qui sont difficiles à décrire autrement que par manipulation gestuelle. C'est ce qui se passe dans le jeu avec la marionnette. Ici, la personne modèle la pâte en percevant gestuellement son comportement. C'est difficile à imaginer, mais c'est ce qui se passe.

Voici d'autres exemples :

On voit ici peut-être une chose : la dynamique est plus facile à faire qu'à dire, à décrire avec des mots. Voici une marionnette représentée d'une manière très simple par un geste. La personne perçoit le comportement de la marionnette comme si elle avait des fils qui la reliaient à elle. En voici une représentation visuelle élémentaire, pourrait-on dire. En voici une autre assez proche que j'ai voulu différente et là on voit bien ce que signifie ce que j'ai indiqué au début. Ce sont des lignes. On a perdu dans la forme la matérialité de l'objet, pourtant elle existe dans le mouvement. Le marionnettiste est en quelque sorte derrière l'écran.

Voilà, en ce qui concerne mon exposé, je voudrais insister pour conclure sur le fait que j'ai dit effectivement que l'ordinateur s'opposait en terme de résolution de cette relation forme-mouvement, (il faut bien entendre en tant qu'outil), il ne s'agit pas de résolution artistique, la résolution artistique de ce problème reste la totale responsabilité de cet artiste, des choix artistiques, simplement en tant qu'outil et un certain nombre de possibilités qu'il propose.